



**University of
Zurich**^{UZH}

**Zurich Open Repository and
Archive**

University of Zurich
University Library
Strickhofstrasse 39
CH-8057 Zurich
www.zora.uzh.ch

Year: 2013

(Nur) Ein Spiel? Spieltheoretische Überlegungen zu den Pferdekämpfen der Sagaliteratur

Rohrbach, Lena

DOI: <https://doi.org/10.1515/9783110338294.467>

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-140640>

Book Section

Published Version

Originally published at:

Rohrbach, Lena (2013). (Nur) Ein Spiel? Spieltheoretische Überlegungen zu den Pferdekämpfen der Sagaliteratur. In: Teichert, Matthias. Sport und Spiel bei den Germanen : Nordeuropa von der römischen Kaiserzeit bis zum Mittelalter. Berlin, Germany: De Gruyter, 467-480.

DOI: <https://doi.org/10.1515/9783110338294.467>

Lena Rohrbach

(Nur) Ein Spiel? Spieltheoretische Überlegungen zu den Pferdekämpfen der Sagaliteratur

Einleitung

In einem Band über Sport und Spiele in der mittelalterlichen isländischen Kultur drängt sich dem mit der Sagaliteratur vertrauten Leser bald der Gedanke an die in mehreren Isländersagas geschilderten Pferdekämpfe auf – im Altnordischen entweder als *hestavíg*, Pferdekampf, oder als *hestaat*, Pferdehatz, bezeichnet –, an Grettir Ásmundarsons Teilnahme an einem Pferdekampf, der mit gebrochenen Rippen endet, an Gunnarr von Hlíðarendi, der seinen Hengst nur widerwillig gegen den Hengst eines anderen Mannes antreten lässt, weil ihm schwant, dass er in nachhaltigem Unfrieden enden könnte, und nicht zuletzt auch an Þorsteinn Þórarinnsson, der seinen Beinamen der Schilderung im gleichnamigen *þáttur* folgend einem Stangenhieb (*stangarhögg*) während eines Pferdekampfes verdankt.

Diese kurze Aufzählung deutet bereits an, dass Pferdekämpfe in den Sagas als Ereignisse mit inhärentem Konfliktpotential geschildert werden. Der vorliegende Artikel widmet sich der Frage, inwiefern die in den Sagas geschilderten Pferdekämpfe unter den Prämissen eines Spiels verstanden werden können oder ob eine solche Einordnung dem Charakter der Schilderungen möglicherweise nicht gerecht wird und die kulturelle Funktion dieser Kämpfe – in ihrer literarisch verhandelten Form – verkennt. Zu diesem Zweck sollen die in den Sagas geschilderten Pferdekämpfe vor dem Hintergrund einschlägiger kulturanthropologischer und literaturwissenschaftlicher Auseinandersetzungen mit dem Wesen von Spielen beleuchtet werden.

Dass Pferdekämpfen auch jenseits der Welt der Sagas über mehrere Jahrhunderte hinweg bis ins Spätmittelalter kulturelle Relevanz in der mittelalterlichen Gesellschaft Skandinaviens zukam und die Schilderungen der Sagas somit in einer realen Tradition verwurzelt sind, zeigen vorchristliche Bildsteine, zooarchäologische Funde sowie Regelungen der jüngeren norwegischen und isländischen Rechtsbücher des Mittelalters, dem *Landslov* und der *Jónsbók*, in denen verschiedene Verletzungen von Pferden und durch Pferde im Rahmen von Pferdekämpfen behandelt werden.¹

Auch in Bildform ist uns die Tradition des Pferdekampfs im isländischen Kontext überliefert: Auf folio 51 verso der Heynesbók, einer ins 16. Jahrhundert datierten

¹ Den nyere Lands-Lov, Landsleiebolck, Kap. 36, S. 126; Jónsbók, Landsleigubálkr, Kap. 36, S. 167. Vgl. auch Beck 2003, S. 97.



Handschrift der *Jónsbók*, befindet sich am unteren Rand eine Zeichnung zweier Pferde, die mit den Köpfen gegeneinander gerichtet sind. Hinter dem linken Pferd steht ein Mann mit einem peitschenähnlichen Gegenstand in der Hand. Da diese Zeichnung unter dem Text des Abschnittes *Um hestaat og taglskurð* (Über Pferdehatz und Schweifschneiden) steht und in den Randzeichnungen der Heynesbók stets das letzte Wort der Seite aufgegriffen wird, das in diesem Fall „hestavigum“ lautet, lässt sie sich zweifelsfrei als Darstellung eines Pferdekampfes identifizieren.

Der vorliegende Artikel will jedoch nicht den realen Traditionen von Pferdekämpfen im mittelalterlichen Island nachgehen oder das Verhältnis zwischen Tradition und narrativer Verhandlung erörtern, sondern der narrativen und anthropologischen Relevanz des Ereignisses Pferdekampf nachgehen, mithin die Frage stellen, zu welchem Zweck und unter welchen Vorzeichen die Erzähler Schilderungen dieser Ereignisse in ihre Erzählungen aufgenommen haben.

Spiel und Kampf

Bevor im Folgenden der Spielcharakter der Pferdekämpfe erörtert wird, ist zunächst zu klären, was ein Spiel ausmacht und in welchem Verhältnis Spiel und Kampf stehen. Johan Huizinga hält in *Homo Ludens*, seiner erstmals 1939 erschienenen kultur-anthropologischen Studie des spielerischen Ursprungs der menschlichen Kultur, folgende formale Kennzeichen des sozialen Spiels fest: Erstes Charakteristikum des von ihm als „Superabundans“² bezeichneten Spieles ist, dass es eine freie Handlung, d. h. nicht erzwungen ist, zweitens ist ein Spiel das Heraustreten aus dem gewöhnlichen

² Huizinga 1956, S. 11.

Leben „in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit eigener Tendenz“,³ d.h. es dient nicht der Befriedigung von Lebensnotwendigkeiten. Ein drittes Merkmal des Spieles ist nach Huizinga schließlich seine Abgeschlossenheit und Begrenztheit.⁴

Huizinga betont, dass ein Spiel durchaus auch gewalttätige⁵ Elemente aufweisen kann und führt als Beispiel mittelalterliche Turniere an, über die er schreibt:

Das mittelalterliche Turnier war freilich ein Spiegelfechten, also ein Spiel, es soll aber in seiner frühesten Gestalt durchaus ‚blutiger Ernst‘ gewesen und bis auf den Tod ausgefochten worden sein [...] Kämpfen als Kulturfunktion setzt jederzeit beschränkende Regeln voraus und fordert bis zu einem gewissen Grade die Anerkennung der Spielqualität.⁶

Diese Bemerkung Huizingas weist darauf hin, dass auch kulturelle Handlungen, denen kein Spielcharakter im engeren Sinne zukommt, Regeln folgen, die jenen eines Spieles vergleichbar sind. Den fließenden Übergang zwischen Kampf und Kampfspielen betont auch August Nitschke in seiner Studie zu *Bewegungen im Mittelalter und Renaissance*:

Kampfspiele und Kämpfe lassen sich schwer voneinander trennen. Sie gehen allzu oft ineinander über. Zwar wünschen die Teilnehmer von Kampfspielen ihren Partnern keine Wunden zuzufügen, doch verwandten sie meist dieselben Waffen wie im ernsthaften Kampf, wenn auch abgestumpft und umgebogen. So kam es häufig genug zu Verletzungen oder Todesfällen. Gelegentlich gingen Kampfspiele auch unmittelbar in Kämpfe über oder dienten zur Einleitung von Kämpfen.⁷

Gewalttätigkeit bis hin zum Tod kann also durchaus Gegenstand und Kennzeichen eines Spieles sein, der Spielcharakter des Geschehens wird jedoch durch die oben angeführten Kriterien der Regelgebundenheit, Abgeschlossenheit und des Heraustretens aus dem gewöhnlichen Leben bestimmt; sind diese nicht gegeben oder werden diese überschritten, ist die Welt des Spieles verlassen.

Zum Spielcharakter der Saga-Pferdekämpfe

Ausführliche Schilderungen von Pferdekämpfen finden sich vor allem in den Isländersagas und in den auf Island spielenden *Íslendinga þættir*, innerhalb der anderen Untergattungen der Sagaliteratur gibt es nur in den weltlichen zeitgenössischen Sa-

³ Huizinga 1956, S. 16.

⁴ Zu allen Merkmalen vgl. Huizinga 1956, S. 16–18.

⁵ Gewalt wird im Kontext dieses Artikels in einer engen Definition verstanden als absichtsvolle, gegen ein Lebewesen gerichtete physische Handlung, die die körperliche Integrität verletzt (zu einer weiterführenden Diskussion des Gewaltbegriffs im vorliegenden Kontext mit Verweisen auf einschlägige Literatur vgl. Rohrbach 2009, S. 194).

⁶ Huizinga 1956, S. 102.

⁷ Nitschke 1987, S. 23.

gas neben einer Reihe von beiläufigen Erwähnungen solcher Ereignisse zwei vergleichbare Episoden, in denen ein Pferdekampf im Detail beschrieben wird.⁸ Dass es sich bei Pferdekämpfen um eine unterhaltsame Angelegenheit handelt, wird in den verschiedenen Sagas, die eine solche Veranstaltung schildern, eingangs stets betont. Dabei ist die ähnliche Wortwahl auffällig.⁹ Der Spielcharakter steht auch im Vordergrund, als Guðrún Ósvífsdóttir in der *Laxdæla saga* ihren Söhnen vorwirft, dass sie nur an Pferdekämpfe oder Spiele dächten, statt an wichtige Dinge, wie etwa ihren Ehemann Bolli zu rächen.¹⁰

Die Schilderungen von Pferdekämpfen folgen in den Sagas alle demselben Muster, dabei lassen sich folgende narrative Kernelemente ausmachen: Zwei Männer treiben ihre Hengste oder die anderer Männer während einer unterhaltsamen Veranstaltung gegeneinander; im Verlauf dieses Kampfes kommt es zu einer Verletzung oder Beleidigung von Menschen und eventuell Pferden, woraufhin der Kampf beendet wird.¹¹ Beispielhaft soll hier die Schilderung des Pferdekampfs im eingangs erwähnten Þorsteins þáttur stangarhöggs angeführt werden, der die typischen narrativen Elemente eines Saga-Pferdekampfes aufweist:

Þeir Þorsteinn ok Þórðr mæltu til hestaats ungum hestum. Ok er þeir ottu, þá vildi hestr Þórðar verr bítask. Þórðr lýstr nú á skoltinn hesti Þorsteins, er honum þótti sinn hestr verr hafa, mikit hogg. En Þorsteinn sá þat ok lýstr á móti hest Þórðar heldr meira hogg, ok rann nú hestrinn Þórðar, ok æpðu menn þá með kappi. Þá lýstr Þórðr Þorstein með hestastafnum, ok kom á brúnina, ok hljóp hon ofan fyrir augat.¹²

8 Schilderungen von Pferdekämpfen in Isländersagas und *Íslendinga þættir* bieten *Bjarnar saga Hít-dælakappa* (Íslenzk Fornrit 3), S. 174f; *Grettis saga* (Íslenzk Fornrit 7), S. 99f; *Gunnars þáttur Þiðrandabana* (Íslenzk Fornrit 11), S. 196–198; *Njáls saga* (Íslenzk Fornrit 12), S. 147–151; *Reykðæla saga* (Íslenzk Fornrit 10), S. 181f und 221f; *Víga-Glúms saga* (Íslenzk Fornrit 9), S. 43f; *Þorsteins þáttur stangarhöggs* (Íslenzk Fornrit 11), S. 69–70. Die beiden Episoden in den weltlichen zeitgenössischen Sagas finden sich in der *Guðmundar saga dýra* (Sturlunga saga Bd. 1 (Jón Jóhannesson, Magnús Finnbogason und Kristján Eldjárn 1946), S. 183) sowie in der *Arons saga Hörleifssonar* (Sturlunga saga Bd. 2 (Jón Jóhannesson, Magnús Finnbogason und Kristján Eldjárn 1946), S. 272f). Weitere Erwähnungen von Pferdedthingen in Sturlunga saga Bd. 1 (Jón Jóhannesson, Magnús Finnbogason und Kristján Eldjárn 1946), S. 101f, 132, 183, 322, 420, Sturlunga saga Bd. 2 (Jón Jóhannesson, Magnús Finnbogason und Kristján Eldjárn 1946), S. 152 (vgl. Bjarni Vilhjálmsson 1990, S. 13).

9 „Var þar fólðir hesta ok góð skemmtan“ (*Víga-Glúms saga* (Íslenzk Fornrit 9), S. 62) [Dort gab es eine Menge Pferde und gute Unterhaltung]; „ok var þat in mesta skemmtan“ (*Grettis saga* (Íslenzk Fornrit 7), S. 99) [und das war hervorragende Unterhaltung]; „Par var fólmennt ok góð skemmtan“ (*Gunnars þáttur Þiðrandabana* (Íslenzk Fornrit 11), S. 196) [Dort waren viele Leute, und es gab gute Unterhaltung]; „ok var þat it mesta gaman“ (*Njáls saga* (Íslenzk Fornrit 12), S. 151) [und das war ein großes Vergnügen].

10 Vgl. *Laxdæla saga* (Íslenzk Fornrit 5), S. 179–180.

11 Weiterführende Ausführungen zur Narrativität der Saga-Pferdekämpfe vgl. Rohrbach 2009, S. 74–75.

12 Þorsteins þáttur stangarhöggs (Íslenzk Fornrit 11), S. 69–70 [Þorsteinn und Þórðr verabredeten sich zum Pferdekampf mit jungen Hengsten. Und als sie trieben, da wollte Þórðs Hengst sich schlechter

Die Pferdekämpfe werden als abgeschlossene Handlungen geschildert, die einem festen Regelwerk folgen. Die Beteiligung an einem solchen Pferdekampf ist freiwilliger Natur, wiederholt erklären sich junge Männer wie etwa Skarphedínn Njálsson oder auch Grettir Ásmundarson freiwillig dazu bereit, den Hengst eines anderen Mannes im Kampf anzutreiben. In Hinblick auf die Charakteristika der Regelmäßigkeit, Abgeschlossenheit und Freiwilligkeit können die Pferdekämpfe, wie sie in den Sagas geschildert werden, somit durchaus als Ereignisse mit Spielcharakter eingeordnet werden, es handelt sich bei ihnen zweifelsohne um ein Superabundans, das nicht dem direkten Überleben dient. Die Regeln des Spiels werden jedoch mit Ausnahme des Gunnars þátrr Þiðrandabana, der als einziger von allen Saga-Pferdekämpfen friedlich endet, gebrochen, indem einer der Männer entweder wie im Falle des Þorsteins þátrr zunächst den gegnerischen Hengst oder aber direkt seinen Gegner selbst mit der Pferdestange schlägt, als der eigene Hengst zu unterliegen droht. In jedem Fall führt dieser Regelbruch letzten Endes immer zu einer absichtsvollen Gewaltanwendung zwischen den beteiligten Männern im Rahmen des Ereignisses selbst.

Dieses Gewaltpotential der Pferdekämpfe wird in den Schilderungen der Sagas aufgegriffen: Die Besitzer selbst verhalten sich wiederholt deutlich ablehnend gegenüber einer Aufforderung zum Pferdekampf. Gunnarr von Hlíðarendi erklärt seinen Hengst für zu jung und wenig erprobt („ungr ok óreyndr at öllu“¹³), um ihn gegen Starkaðr Barkarsons Hengst antreten zu lassen, und erst nachdem dieser anführt, dass gewisse Leute Gunnarr für feige hielten, lässt er sich zur Teilnahme überreden, jedoch nicht ohne vorab an das ehrenhafte Verhalten der Beteiligten zur Wahrung des Unterhaltungscharakters zu appellieren: „en þó vil ek þess biðja yðr, at vér etim svá hestunum, at vér gerir þórum gaman, en oss eigi vandræði, ok þér gerið mér enga skömm.“¹⁴

Diese Äußerung Gunnars und andere zurückhaltende Reaktionen auf die Aussicht auf einen Pferdekampf deuten an, dass der Regelbruch aufgrund der Schmähhlichkeit der Situation über die Spielsituation hinaus Wirkungen zeitigt. Anders als in der früheren Forschung wiederholt formuliert,¹⁵ stehen die Schilderungen dieser Ereignisse nicht isoliert innerhalb des Handlungsverlaufs der Erzählungen. Die Eskalation beschränkt sich nicht auf den Rahmen des Pferdekampfes allein, sondern wirkt in allen Fällen über diesen hinaus und zeitigt Folgen für das weitere Verhältnis der beteiligten Personen. In allen Sagas, in denen Pferdekämpfe erwähnt werden, kommt

beißen. Þórðr versetzt nun Þorsteins Hengst einen großen Schlag auf die Nase, weil ihm sein Pferd schlechter zu stehen scheint. Aber Þorsteinn sah dies und versetzt nun Þórðs Hengst einen noch größeren Schlag, und nun lief Þórðs Hengst, und da johlten die Männer um die Wette. Da schlägt Þórðr Þorsteinn mit der Pferdestange, und der Hieb traf die Augenbraue, die über das Auge anschwellt.]

13 Njáls saga (Íslenzk Fornrit 12), S. 148.

14 Njáls saga (Íslenzk Fornrit 12), S. 149. [und doch möchte ich euch bitten, dass wir so die Pferde gegeneinander treiben, dass wir einander Freude bereiten und keine Schwierigkeiten und dass ihr mir nicht Schmach zufügt.]

15 So etwa Schönfeld 1902, S. 138–139; Sigurður Nordal 1938, S. XCI.

ihnen eine konfliktauslösende oder zumindest konfliktverstärkende Funktion für den weiteren Handlungsverlauf zu, wie bereits Theodore Andersson und Jesse Byock in ihren strukturalistisch inspirierten Studien der Isländersagas für einige Sagas herausarbeiten, ohne dabei jedoch die auffällig verfestigte Funktion dieser Episoden näher zu erörtern.¹⁶ Im *Þorsteins þátr stangarhöggs* stellt der Pferdekampf den Ursprung des Hauptkonfliktes der kurzen Erzählung dar. In allen anderen Fällen steht der Pferdekampf jedoch inmitten einer Kette von konfliktauslösenden Elementen und bildet einen von mehreren Bausteinen hin zur Klimax des Geschehens. In der *Njáls saga* sind die aus dem Pferdekampf erwachsenden Streitigkeiten mit Starkaðs Familie letzten Endes eine der beiden Konfliktlinien, die zu Gunnars Tod führen. Was als Unterhaltung beginnt, endet somit in allen Fällen in blutigen Auseinandersetzungen.

Zur metonymischen Dimension der Pferdekämpfe

Es ist mithin genau diese Grenzüberschreitung des Konfliktes über den Rahmen des Spieles hinaus, die einen Pferdekampf zu einem erzählenswerten Ereignis in den Isländersagas mit zentraler handlungsstrukturierender Funktion machen. Auch wenn andere Freiluftaktivitäten ebenfalls durchaus Gewaltpotential in sich bergen, entfaltet dieses in keinem Fall so weitreichende Wirkungen wie in Verbindung mit den Pferdekämpfen. Die exemplarische Untersuchung des *Þorsteins þátr stangarhöggs* und der *Njáls saga* zeigt, dass John D. Martin nicht zugestimmt werden kann, wenn er in seiner Untersuchung von Sport und Spielen in der Sagaliteratur Pferdekämpfe mit anderen Spielen gleichsetzt und die ausgetragenen Streitigkeiten auf den Spielrahmen begrenzt sieht:

In none of the cases examined here do fights arising at outdoor sporting events have a determinative effect on the outcome of feuds, nor do any such conflicts have more than ancillary roles in shaping the whole plots of the sagas in which they appear.¹⁷

Das spielrahmensprengende Konfliktpotential der Pferdekämpfe liegt in der besonderen Natur dieser Aktivität begründet. Während es bei allen anderen Aktivitäten die Männer selbst sind, die im intellektuellen oder körperlichen Wettkampf gegeneinander antreten, sind es bei einem Pferdekampf zunächst nur die beiden Hengste, die ihre Kräfte messen. Der Unterschied zu anderen sportlichen Wettkämpfen, bei denen sich Männer verschiedenartiger Gegenstände als Instrumente bedienen, ist, dass es sich in diesem Fall um Lebewesen handelt, die von ihren Besitzern oder anderen Män-

¹⁶ Andersson 1967, S. 12; Byock 1993, S. 243–244. So entgeht etwa Andersson die zentrale Funktion des zweiten Pferdekampfs in der *Bjarnar saga Hítöðlakappa*, vgl. Rohrbach 2009, S. 73–74

¹⁷ Martin 2003, S. 39, vgl. auch S. 30.

nern als Stellvertreter ihrer selbst gegeneinander getrieben werden. Diese Lebewesen können einem anderen unterliegen, und diese Gefahr einer potentiellen Niederlage verbunden mit der bestehenden Parallele zu menschlichen feindlichen Auseinandersetzungen begründen eine metonymische Relation zwischen einem Hengst und dem ihn antreibenden Mann während eines Pferdekampfes, die diesen zu einem Stellvertreterkampf mit direkter Rückwirkung auf die beteiligten Männer werden lässt.¹⁸ Bereits Bjarni Vilhjálmsson unterstrich die metonymische Dimension des Vorgangs:

Leikarnir höfðu bersýnilega í för með sér hættu á hnjaski og meiðslum á hestum og mönnum þeim, sem ottu hestunum. Ef brugðið var út af drengilegum leikreglum, leiddi það til skapraunar og móðgana, sem erfitt var að þola. Sómi hests eða sómabrestur færðist yfir á eiganda hans eða stjórnanda.¹⁹

Mit der Bereitschaft zur Teilnahme am Spiel Pferdekampf setzen die Besitzer ihre eigene Ehre aufs Spiel: Der eigene Hengst kann sich bewähren oder aber dem anderen unterliegen und auf diese Weise seinem Besitzer Ehre bringen oder aber seiner Ehre abträglich sein. Aufgrund dieser metonymischen Verknüpfung tendiert ein im Kampf Unterlegener dazu, alles daran zu setzen, damit der eigene Hengst doch noch gewinnt. Lässt sich dies durch gezieltes Antreiben oder Stören der Hengste nicht erreichen, impliziert dies auch die Verletzung des tierischen oder menschlichen Gegners. Die Schilderungen zeigen, dass sowohl die Verletzung des Tieres als auch der direkte Übergriff zwischen den Männern eine Ehrverletzung darstellen, die zur Aufrechterhaltung der Ehre und damit auch des gesellschaftlichen Status angemessen entgegnet werden muss.²⁰

Beschreibungen und Wertschätzungen von Hengsten in den Sagas zeigen eine herausgehobene Stellung dieses Tieres in der isländischen Gesellschaft, die sich auch in den Regelungsbeständen der *Jónsbók* widerspiegelt.²¹ Nur bei Pferden wird davon erzählt, dass hochrangige Männer sie selbst pflegen und versorgen, sie striegeln und tätscheln. Lediglich zu Hunden können Männer ähnliche nahe Beziehungen eingehen, ohne ihren Status zu gefährden, denn die Nähe zu Tieren wird in den Sagas generell als statusgefährdend dargestellt.²² Hengste werden mit Attributen geschildert,

18 Metonymische Relationen werden hier in Anlehnung an Klaus Uwe Panther und Günter Radden verstanden als „cognitive process that evokes a conceptual frame“ (Panther / Radden 1999, S. 9). René Dirven betont die grundsätzlich metonymische Beziehung von Nutz- und Haustieren zur Menschenwelt (Dirven 2002, S. 78). Die Erwähnung von Nutztieren in den Sagas ist im für den mittelalterlichen Kontext außerordentlichen Grad durch eine solche metonymische Beziehung zwischen Mensch und Tier geprägt, vgl. Rohrbach 2009, S. 171–200.

19 Bjarni Vilhjálmsson 1990, S. 7.

20 Zu einer Diskussion der engen Verbindung zwischen Ehre (*sómi*) und sozialem Status (*virðing*) im mittelalterlichen Island vgl. Meulengracht Sørensen 1993, S. 187–197; Miller 1990, S. 29.

21 Vgl. Rohrbach 2009, S. 262–267.

22 Vgl. Rohrbach 2009, S. 165–171.

die auch für die Schilderung herausragender Männer Verwendung finden; ein guter Hengst ist unerschrocken (*øruggr*), zuverlässig (*traustr*) und kampferprobt (*reyndr*).²³ Dieses konzeptionell enge Verhältnis zwischen Mann und Hengst ermöglicht die starke metonymische Verknüpfung im Rahmen der Pferdekämpfe und erklärt die metonymische Verschiebung der Verletzung eines Hengstes auf seinen Besitzer.

Nicht in allen Fällen ist es der Besitzer selbst, der den Hengst im Kampf aufhetzt. In der *Grettis saga* beispielsweise führen Grettir den Hengst Atlis und Oddr ómagaskáld den Hengst seines Vetters Kormákr gegeneinander. Auch in diesem Fall verläuft der Pferdekampf nach dem üblichen Muster, beginnt mit eifrigem Anstacheln des eigenen Pferdes und mündet in einer Schlägerei, nachdem Grettir von der Pferdestange getroffen wurde.²⁴ Die Identifikation des antreibenden Mannes mit dem Hengst und die Übertretung der Spielgrenze begründen sich somit offensichtlich nicht ausschließlich aus dem Besitzverhältnis, sondern entstehen daneben auch aus der konkreten Kampfsituation heraus. Und auch in diesen Fällen kann diese zu einer Gefährdung des Status führen: Zur Wiederherstellung der eigenen Ehre greift Grettir Ásmundarson seinen Kampfgegner Oddr und Kormákr, den Besitzer des Pferdes, bei nächster Gelegenheit an. Dass in der *Njáls saga* Gunnarr Skarpheðinn seinen Hengst nicht alleine antreiben lässt, kann andererseits dahingehend verstanden werden, dass der Ausgang eines Pferdekampfes auch dann Einfluss auf den Status des Besitzers hat, wenn er nicht daran beteiligt ist.²⁵ Die während des Kampfs zu den Hengsten eingegangene Nähe wird folglich in den Sagas als höchst instabile Lage dargestellt, die zu einer Ehrverschiebung zwischen den beteiligten Parteien führen und somit nachhaltige Auswirkungen auf den eigenen Status zeitigen kann.

Pferdekämpfe als tiefe Spiele?

Die den Schilderungen der Pferdekämpfe innewohnende metonymische Dimension weist Ähnlichkeiten mit den Charakteristika des tiefen Spiels (*Deep Play*) auf, wie es Clifford Geertz in einem erstmals 1971 erschienen Aufsatz in den auf Bali durchgeführten Hahnenkämpfen identifiziert:

denn nur dem Anschein nach kämpfen da Hähne gegeneinander, in Wirklichkeit sind es Männer. Keinem der einige Zeit auf Bali verbracht hat, entgeht die tiefgehende psychologische Identifikation der Männer mit ihren Hähnen.²⁶

²³ Vgl. Rohrbach 2009, S. 179–180.

²⁴ *Grettis saga* (Íslenzk Fornrit 7), S. 99–100.

²⁵ *Njáls saga* (Íslenzk Fornrit 12), S. 150.

²⁶ Geertz 1987, S. 209.

Er stellt fest, dass fast allen Hahnenkämpfen soziologische Relevanz eignet, da vor allem miteinander konkurrierende oder verfeindete Gruppierungen besonders engagiert gegeneinander antreten.²⁷ Geertz stellt eine Typologie des Hahnenkampfes auf, anhand derer sich die Tiefe des Spiels ablesen lässt:

- In dem Maße, wie gewährleistet ist, daß sich in einem Kampf
 Personen, die nahezu statusgleich (und/oder persönliche Feinde) sind, und/
 oder
 Personen mit hohem Status einander gegenüber stehen,
 wird der Kampf tiefer.
 Je tiefer der Kampf,
 1. desto enger die Identifikation von Hahn und Mann [...]
 2. desto bessere und ebenbürtigere Hähne kommen zum Einsatz;
 3. desto mehr Emotionen sind im Spiel; desto eher werden alle vom Kampf
 mitgerissen werden.²⁸

Diese Beobachtungen lassen sich mit einigen Einschränkungen auf die Pferdekämpfe der Isländersagas übertragen: Die an einem Pferdekampf beteiligten Männer sind sehr häufig mächtige Männer und sogar Goden, neben Gunnarr von Hlíðarendi etwa in der *Reykðæla saga* Vémundr kǫgurr Þórisson oder auch Vigfúss Glúmsson in der *Víga-Glúms saga*. In keinem der in den Sagas geschilderten Pferdekämpfe handelt es sich in beiden Fällen um unbedeutende Männer. Allerdings können wie im Falle der *Njáls saga* durchaus hohe Statusunterschiede zwischen den beiden Gegnern bestehen, ohne dass der Pferdekampf dadurch zu einem flachen Spiel wird. In diesem Fall sind es wie in der *Njáls saga* meist die niedriger gestellten Männer, die den anderen zum Kampf herausfordern. Die beteiligten Pferde werden mit Ausnahme des Kleppers Kálfs von Stokkahlaðir in der *Víga-Glúms saga* als ansehnliche Hengste beschrieben. Auch von Kálfs Pferd heißt es jedoch, dass es ein sehr tüchtiges Kampfpferd sei.²⁹

Ein wesentlicher Unterschied zwischen dem von Geertz untersuchten balinesischen Hahnenkampf und den Pferdekämpfen ist jedoch, dass der balinesische Hahnenkampf niemals die Spielebene verlässt,³⁰ während dies wie oben diskutiert bei den Saga-Pferdekämpfen die Regel darstellt. Das besondere an den in den Sagas beschriebenen Pferdekämpfen ist daher, dass es in fast keinem Fall bei der metonymischen Dimension bleibt, sondern dass ab einem gewissen Zeitpunkt der Kampf auf die beteiligten Männer übergeht und mithin von einem tiefen Spiel zu einem tatsächlichen Gewaltaustausch ohne Spielcharakter wird. Preben Meulengracht Sørensen

²⁷ Geertz 1987, S. 238.

²⁸ Geertz 1987, S. 242.

²⁹ „Hann átti hestklár einn gamlan, en hann kom hverjum hesti fyrr.“ [Er besaß einen alten Klepper, der aber jeden Hengst besiegte] (*Víga-Glúms saga* (Íslenzk Fornrit), S. 43).

³⁰ Vgl. Geertz 1987, S. 242.

Feststellung, dass Pferdekämpfe ebenso wie andere Sportveranstaltungen in der Sagagesellschaft der symbolischen Nachahmung eines Kampfes ohne Gewaltausübung dienen,³¹ trifft somit für die Anlage dieser Veranstaltungen durchaus zu, führt jedoch an der anthropologischen Relevanz der Schilderungen in den Erzählungen vorbei.

Beim Hahnenkampf kommt es in Anbindung an den Erfolg der Hähne zu imaginären Statussprüngen der beteiligten Männer, deren Wirkung auf den Spielrahmen begrenzt bleibt und keinen Einfluss auf die tatsächliche soziale Position hat.³² Die aus den Pferdekämpfen erwachsenden Statusverschiebungen sind dagegen dauerhafter Art. Die Gründe für diese spielgrenzenüberschreitende Wirkung sind in der Struktur der mittelalterlichen isländischen Gesellschaft zu suchen.

Pferdekämpfe als Gesellschaftsspie(ge)l

An dieser Stelle ist noch einmal darauf zurückzukommen, dass fast alle Pferdekämpfe in den Isländersagas überliefert sind und lediglich in der *Sturlunga saga* zwei ähnliche Schilderungen aufgenommen wurden. Die Pferdekämpfe erscheinen somit in der Erzähltradition der Sagaliteratur konzeptionell eng an die isländische Gesellschaft der Sagazeit geknüpft. Diese Gesellschaft wird in den Isländersagas als ein dynamisches soziales System präsentiert, in dem der errungene gesellschaftliche Status permanent verteidigt werden muss. Die für die Isländersagas charakteristische Form der feindlichen Auseinandersetzung ist der Kampf zweier oder weniger Männer gegeneinander, der aus unterschiedlichen Motiven heraus entstanden sein kann.³³ Diese Konzentration auf binäre Konflikte unterscheidet die Isländersagas grundlegend von den anderen Untergattungen der Sagaliteratur, vor allem aber von der *Sturlunga saga*, ihrem zeitgenössischen Pendant. Die metonymische Funktion, die Pferdekämpfe innerhalb des in den Isländersagas beschriebenen Gesellschaftsgefüges einnehmen, spiegelt diese Konzentration auf binäre Konflikte wider; der Pferdekampf kann geradezu als Paradigma der Konfliktstruktur der Sagazeit verstanden werden.

Die *Sturlunga saga* hingegen ist geprägt durch Kämpfe zwischen großen Gruppierungen, in denen politische und ökonomische Vorherrschaft ausgefochten wird.³⁴ Die Ehre eines Mannes wird selten in direkten Zweikämpfen, sondern meist indirekt durch Stellvertreterkämpfe zwischen Untergebenen oder durch groß angelegte Raubzüge und Brandschatzungen verteidigt und aufrechterhalten. In den zeitgenössischen Sagas geht es nicht mehr um ehrerhaltende Kämpfe zwischen Einzelnen, son-

³¹ Meulengracht Sørensen 1993, S. 198.

³² Vgl. Geertz 1987, S. 245.

³³ Vgl. Miller 1990, S. 49; Jón Viðar Sigurðsson 1999, S. 179.

³⁴ Vgl. Miller 1990, S. 40.

dern um bürgerkriegsähnliche Auseinandersetzungen zwischen großen Gruppen und die immer engere Anbindung dieser Gruppen an den norwegischen Königshof. Diese veränderte Gesellschafts- und Konfliktstruktur der Sturlungenzeit manifestiert sich auch in der Schilderung der beiden Pferdekämpfe in den zeitgenössischen Sagas. In der *Guðmundar saga dýra* kommt es bei einem Pferdekampf zweier Männer namens Nikulás zum üblichen gewalttätigen Ende, das jedoch nicht zu weiteren Auseinandersetzungen zwischen den beiden Beteiligten, sondern zu einer Eskalation der Konkurrenzstreitigkeiten zwischen den Hauptfiguren Guðmundr dýri und Önundr Porkelson, den Schutzherrn der beiden Männer, führt.³⁵ Die *Arons saga* erzählt von einer Teilnahme Arons an einem Pferdekampf in Norwegen, bei dem Aron dem norwegischen König zum Sieg seines zaghaften Hengstes verhilft, indem er den Hengst nach isländischer Sitte mit der Pferdestange antreibt, bis der gegnerische Hengst vor Erschöpfung tot niedersinkt. Der König hatte zuvor den Kampf für unentschieden beendet erklärt, nachdem sich beide Hengste ohne weiteres menschliches Eingreifen lange und hart gebissen hatten und sein Hengst dabei schließlich abließ.³⁶ Nachdem der König daraufhin den gerade geschenkten Hengst aus Island nicht weiter beachtet, tritt Aron an den König heran und bittet ihn, den Hengst deswegen nicht in Unehre zu halten, sondern ihn noch einmal nach isländischer Sitte gegen den anderen Hengst anzutreiben, woraufhin dieser gewinnt. Der Kampf endet zwar mit dem Groll des königlichen Gegners, Gautr, der Tod des Hengstes führt jedoch weder im Rahmen des Pferdekampfs noch im späteren Verlauf zu Gewalttätigkeiten zwischen den beteiligten Männern. Die Schilderung dieses Ereignisses illustriert die Verbundenheit der Isländer mit dem norwegischen König und dient zugleich der Veranschaulichung der königlichen Autorität: Die Verortung des Ereignisses im direkten Umfeld des norwegischen Herrschers verhindert, dass Gauts Ehrverlust durch den Tod seines Hengstes weitere Folgen zur Wiederherstellung seiner Ehre zeitigt.

In den zeitgenössischen Sagas wird der Pferdekampf somit nur bedingt unter den Vorzeichen eines metonymisch beginnenden Stellvertreterkampfes mit Weiterführung in der direkten Auseinandersetzung geschildert. Die konzeptionelle Identifikation zwischen Mann und Hengst findet zwar auch in diesen Schilderungen ihren Widerklang, aber die Übertragbarkeit der Niederlage vom Tier auf den Menschen findet aufgrund der verfestigteren Gesellschaftsstrukturen der Sturlungenzeit und des königlichen Norwegens unter anderen Vorzeichen statt als im Island der Sagazeit; in der *Guðmundar saga dýra* kann geradezu von einer doppelten metonymischen Verschiebung von den Hengsten über die beiden Kampfparteien hin zu ihren Goden ge-

³⁵ Vgl. Rohrbach 2009, S. 113.

³⁶ „Þeir vāru lausir lātuir ok kōmu hart saman, ok var þetta it skōrulgasta vīg, bæði hart ok langt. En [er] ā leið vīg it, lattist hestr konungs.“ [Sie wurden losgelassen und gingen hart aufeinander los, und dies war ein äußerst mannhafter Kampf, sowohl hart als auch lang. Aber als der Kampf eine Weile vor sich gegangen war, ließ der Hengst des Königs ab] (Sturlunga saga Bd. 2 (Jón Jóhannesson, Magnús Finnbogason und Kristján Eldjárn 1946), S. 272).

prochen werden, und im Falle der *Arons saga* verbleiben die Auswirkungen innerhalb des Rahmen des Spiels und dienen der Illustration von königlicher Macht und Ehre.

Spiel der Literatur

Die Saga-Pferdekämpfe können somit zwar nur bedingt als Schilderungen eines Spiels bezeichnet werden, wohl aber als literarisches Spiel mit dem Spielerischen des Spiels, als Spiel dritter Ordnung, wie von Christine Stridde erläutert:

Wenn das Erzählen vom Spielerischen des Spiels schließlich in den Vordergrund rückt, handelt es sich um Spiel dritter Ordnung, das auf einer Ebene angesiedelt ist, auf der mit dem Spiel selbst bzw. seinen konstitutiven Elementen gespielt wird. Dort fungiert das Erzählen vom Spiel bloß noch als struktureller Rahmen für das Selbstreflexive, das nun eigens diskursiv wird. Das heißt: Das Spiel mit dem Spiel wird zum eigentlichen Erzähl-Thema.³⁷

Die Pferdekampfschilderungen der Isländersagas spielen mit den konstitutiven Elementen des Spiels Pferdekampf, indem der Spielcharakter der Veranstaltungen einerseits stets betont wird, andererseits aber als permanent zur Disposition stehend dargestellt wird. Der Regelbruch des Spiels wird als Normalzustand geschildert, und die Überschreitung des Spielrahmens wird zum eigentlichen Gegenstand der Schilderung. Das literarische Spiel mit dem Spielcharakter der – als Tradition historisch verbürgten – Pferdekämpfe reflektiert das instabile Gefüge der Ehrgesellschaft Saga-Islands und ist zugleich narratives Strukturelement mit katalytischer Funktion für den Handlungsverlauf einer Saga innerhalb der Erzähltradition.³⁸

Dieser Artikel endet also mit einem Plädoyer, die in den Sagas geschilderten Pferdekämpfe nicht primär als spielerische oder sportliche Aktivität zu betrachten, sondern gerade ihren inhärenten grenzüberschreitenden Charakter als zentrales Merkmal in den Blick zu nehmen, denn dieser bildet den Grund für die Aufnahme dieser Schilderungen in die Sagaerzählungen. Zwar sind die Pferdekämpfe in ihrer Anlage stets als kämpferische Spielhandlung geschildert, narrativ und anthropologisch relevant sind sie jedoch nur im Falle des Verlassens des spielerischen Rahmens.

³⁷ Stridde 2010, S. 32.

³⁸ Zu verschiedenen narrativen Funktionen von Spielen in der Literatur vom Mittelalter bis zur Gegenwart vgl. Jahn/ Schilling 2010, S. 8–11.

Literatur

Quellen

- Sigurður Nordal / Guðni Jónsson (Hrsg.) (1938): *Bjarnar saga Hítðælakappa*. Reykjavík. (Íslenzk Fornrit 3J)
- Guðni Jónsson (Hrsg.) (1936): *Grettis saga Ásmundarsonar*. Reykjavík. (Íslenzk Fornrit [ÍF 7])
- Jón Jóhannesson (Hrsg.) (1950): *Gunnars þáttur Þiðrandabana*. Reykjavík. (Íslenzk Fornrit [ÍF 11])
- Ólafur Halldórsson (Hrsg.) (1970): *Jónsbók. Kong Magnus Hakonssons Lovbog for Island vedtaget paa altinget 1281. Og Réttarbætr. De for Island givne retterbøder af 1294, 1305 og 1314*. Neudruck mit Nachwort von Gunnar Thoroddsen. Odense.
- Einar Ólafur Sveinsson (Hrsg.) (1934): *Laxdæla saga*. Reykjavík. (Íslenzk Fornrit [ÍF 5])
- Einar Ólafur Sveinsson (Hrsg.) (1954): *Njáls saga*. Reykjavík. (Íslenzk Fornrit [ÍF 12])
- Keyser, Rudolf / Munch, P.A. (Hrsg.) (1848): Den nyere Lands-Lov, udgiven af Kong Magnus Haakon-søn. In: *Norges gamle Love indtil 1387*, 2, S. 2-178. Christiana.
- Björn Sigfússon (Hrsg.) (1940): *Reykðæla saga ok Víga-Skútu*. Reykjavík (Íslenzk Fornrit [ÍF 10])
- Jón Jóhannesson / Magnús Finnbogason / Kristján Eldjárn (Hrsg.) (1946): *Sturlunga saga*. 2 Bde. Reykjavík.
- Jónas Kristjánsson (Hrsg.) (1956): *Víga-Glúms saga*. Reykjavík. (Íslenzk Fornrit [ÍF 9])

Forschungsliteratur

- Andersson, Theodore M. (1967): *The Icelandic Family Saga. An Analytic Reading*. Cambridge, MA.
- Beck, Heinrich (2003): Pferdekämpfe. In: Beck, Heinrich u.a. (Hrsg.). *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde*, 23, S. 96–98. Berlin.
- Bjarni Vilhjálmsson (1990): Postulínsgerð og hestavíg. Athugun á heimild Jóns Espólíns um hestaping á Bleiksmýrardal. In: *Gripla*, 7, S. 7–50.
- Byock, Jesse L. (1993): *Feud in the Icelandic Saga*. Berkeley.
- Dirven, René (2002): Metonymy and Metaphor: Different Mental Strategies of Conceptualisation. In: Dirven, René/ Pörings, Ralf (Hg.): *Metaphor and Metonymy in Comparison and Contrast*, S. 75–111. Berlin/New York, S. 75–111.
- Geertz, Clifford (1987): *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*. Frankfurt am Main.
- Huizinga, Johan (1956): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Ergänzte Neuausgabe. Hamburg.
- Jahn, Bernhard/ Schilling, Michael (2010): Einleitung. In: Jahn, Bernhard / Schilling, Michael (Hrsg.): *Literatur und Spiel. Zur Poetologie literarischer Spielszenen*, S. 7–25. Stuttgart.
- Jón Viðar Sigurðsson (1999): *Chieftains and Power in the Icelandic Commonwealth*. Odense.
- Martin, John D. (2003): „Svá lýkr hér hverju hestaðingi“. Sports and Game in Icelandic Saga Literature. In: *Scandinavian Studies* 75, 1, S. 25–44.
- Meulengracht Sørensen, Preben (1993): *Fortælling og ære. Studier i islændingesagaerne*. Århus.
- Miller, William Ian (1990): *Bloodtaking and Peacemaking: Feud, Law and Society in Saga Iceland*. Chicago.
- Nitschke, August (1987): *Bewegungen in Mittelalter und Renaissance. Kämpfe, Spiele, Tänze, Zeremoniell und Umgangsformen*. Düsseldorf.
- Panther, Klaus-Uwe / Radden, Günter (1999): Introduction. In: Panther, Klaus-Uwe/ Radden, Günter (Hrsg.). *Metonymy in Language and Thought*, S. 1–14. Amsterdam / Philadelphia.

Rohrbach, Lena (2009): *Der tierische Blick. Mensch-Tier-Relationen in der Sagaliteratur*. Tübingen.
Schönfeld, Dagobert E. (1900): *Das Pferd im Dienste des Isländers zur Sagazeit. Eine kulturhistorische Studie*. Jena.

Solheim, Svale (1956): *Horse-Fight and Horse Race in Norse Tradition*. Oslo.

Stridde, Christine (2010): Erzählen vom Spiel – Erzählen als Spiel. Spielszenen in der mittelalterlichen Erzählliteratur. In: Jahn, Bernhard/ Schilling, Michael (Hrsg.): *Literatur und Spiel. Zur Poetologie literarischer Spielszenen*, S. 27–43. Stuttgart.